Bahagian A [20 *markah*]

Jawab **semua** *soalan.*

1 Pernyataan yang manakah yang benar tentang maksud istilah *Melayu* berdasarkan definisi awalnya?

I Merujuk kepada penutur asli bahasa Melayu

II Merujuk kepada kawasan asal bahasa Melayu

III Merujuk kepada bahasa yang digunakan di Kepulauan Melayu

IV Merujuk kepada kerajaan yang memerintah di Kepulauan Melayu

A I dan II

B I dan III

C II dan IV

D III dan IV

2 Pernyataan yang manakah yang **tidak** benar tentang bahasa Austronesia Timur?

A Berusia antara 2500 hingga 5000 tahun

B Disebut juga sebagai bahasa Nusantara

C Terkelompok sebagai *rumpun* dalam salasilah bahasa

D Liputan sebarannya meliputi Kepulauan Fiji dan Halmahera

3 Perkataan dalam bahasa Melayu kuno yang manakah yang mengandungi bunyi aspirasi?

I Dukha

II Bhumi

III Samuha

IV Tatkalana

A I dan II

B I dan IV

C II dan III

D III dan IV

8 Apakah faktor bahasa Melayu meminjam kosa kata daripada bahasa asing?

I Untuk memudahkan bahasa Melayu digunakan oleh penutur bahasa lain

II Untuk mengungkapkan konsep-konsep baharu dalam bahasa Melayu

III Untuk mengimbangi perkembangan bahasa-bahasa lain

IV Untuk melancarkan usaha pemodenan bahasa Melayu

A I dan III

B I dan IV

C II dan III

D II dan IV

9 Kajian yang manakah yang termasuk dalam bidang fonetik?

I Cara penghasilan jenis-jenis bunyi

II Sistem ejaan dan tulisan sesuatu bahasa

III Sistem bunyi sesuatu bahasa yang tertentu

IV Lambang bunyi bahasa yang dihasilkan oleh alat pertuturan

A I dan II

B I dan IV

C II dan III

D III dan IV

10

	Jenis vokal
I	Vokal tengah
II	Vokal depan luas
III	Vokal belakang sempit
IV	Vokal depan separuh sempit

	Contoh perkataan yang menggunakannya
P	Ceraian
Q	Cerewet
R	Tumpuan
S	Cawangan

Padanan yang manakah yang betul antara jenis vokal dengan contoh perkataan yang menggunakannya?

	I	II	III	IV
A	*P*	*S*	*R*	*Q*
B	*R*	*P*	*Q*	*S*
C	*S*	*P*	*R*	*Q*
D	*P*	*S*	*Q*	*R*

14

I	Letusan lelangit keras tak bersuara
II	Letupan lelangit lembut bersuara

Contoh perkataan yang manakah yang mengandungi bunyi I dan bunyi II?

	I	II
A	Bacaan	Gajah
B	Nyanyi	Nganga
C	Klac	Kelas
D	Jernih	Bunga

15

Bunyi sengauan			
Gusi	Dua bibir	Lelangit keras	*X*

Pasangan perkataan yang manakah yang kedua-duanya mengandungi konsonan sengau yang ditandai oleh *X*?

A Nyala, tugasan

B Megah, tenang

C Sengal, banyak

D Penggal, bangun

16

- Lidah pada mulanya diangkat pada kedudukan untuk mengeluarkan bunyi vokal hadapan luas, kemudian digeluncurkan ke hadapan pada kedudukan untuk menghasilkan bunyi vokal belakang sempit.
- Keadaan bibir berubah daripada biasa menjadi bundar.

Pasangan kata yang manakah yang mempunyai bunyi yang dihasilkan seperti cara di atas?

A	Hairan	Bantai
B	Kailan	Pakai
C	Boikot	Amboi
D	Taubat	Lampau

17 Padanan yang manakah yang betul antara perkataan dengan transkripsi fonetiknya?

	Perkataan	*Transkripsi fonetik*
I	Mubaligh	[mubalix]
II	Nyanyian	[ɲaɲian]
III	Arasy	[araš]
IV	Keinggerisan	[kəʔiŋgərisan]

A I dan II

B I dan IV

C II dan III

D III dan IV

18 Padanan yang manakah yang betul bagi perkataan yang mempunyai suku kata pinjaman yang berpolakan KKKV dan KKVK?

	Pola KKKV	*Pola KKVK*
A	Strawberi	Infrastruktur
B	Transistor	Kontraktor
C	Spektrum	Elektrik
D	Stratifikasi	Introspeksi

19 Pasangan kata pinjaman yang manakah yang kedua-duanya dieja dengan betul?

A Infra-Orbit, milimeter

B Makromolikul, logistik

C Kolonialisme, autografi

D Policakera, sub-standard

20 Ayat yang manakah yang betul penggunaan kesemua tanda bacanya?

I Aduhai! Rindunya ibu itu akan anak-anaknya.

II Ibu ke kedai untuk membeli gula, roti, telur, kopi, dan susu.

III "Siapa yang perlu berjumpa dengan saya"? Tanya Pak Abu.

IV Jadi, siapa lagi yang boleh kita harapkan untuk membantu kita?

A I dan II

B I dan III

C II dan IV

D III dan IV

Bahagian B [30 *markah*]

Baca petikan di bawah ini dengan teliti, kemudian jawab semua soalan.

Peralatan moden yang dicipta melalui kemajuan dalam bidang sains dan teknologi telah memberikan pelbagai kesan kepada masyarakat. Satu daripada peralatan moden yang dicipta ialah permainan video yang telah diperkenalkan sejak tahun 1972. Pada awalnya, permainan interaktif ini dimainkan melalui kaca televisyen. Kemudian, pada tahun 1980-an, muncul pita perisian video, diikuti pula permainan video dengan menggunakan Internet mulai tahun 1995. Permainan video menjadi kegilaan ramai sejak ia diubah suai dalam bentuk program yang muncul di skrin pipih secara mudah tanpa sebarang pemasangan katrij.

Permainan video telah menyebabkan pemain leka bermain tanpa batasan menerusi alam maya. Ada juga pemain yang ketagih bermain permainan digital ini. Keadaan sebegini telah memeningkan kepala ibu bapa kerana permainan video digital ini banyak membazirkan masa anak-anak. Namun begitu, kajian oleh seorang pakar media dan pendidikan di Malaysia membuktikan bahawa masalah ketagihan bermain permainan video sebenarnya mempunyai kaitan dengan faktor keluarga. Ada ibu bapa yang menyogok peranti permainan video kepada anak-anak, terutamanya ketika ibu bapa sibuk dengan urusan masing-masing. Terdapat pula ibu bapa yang memberikan telefon pintar yang mempunyai aplikasi permainan video kepada anak yang berusia empat tahun untuk menangani kerenah anak. Dapatan kajian juga menyatakan bahawa segelintir murid sekolah yang hilang minat dalam pelajaran mengunjungi kafe siber untuk bermain permainan video berjam-jam lamanya. Situasi ini telah mencetuskan kebimbangan kepada masyarakat kita. Sehubungan dengan itu, usaha untuk menghilangkan ketagihan bermain permainan video perlulah difikirkan oleh pihak tertentu *bagi menangani kemelut yang merantai masyarakat* pada era teknologi moden ini.

Sememangnya industri permainan video semakin berkembang dengan pesatnya. Nilai eksport permainan video bagi beberapa syarikat pengeluar telah mencatatkan rekod penjualan yang tinggi. Negara Singapura pula telah mengatur strategi dengan memuatkan sistem permainan video melalui komputer dalam kurikulum untuk dikuasai oleh murid-murid. Dalam dunia pekerjaan, permainan video merangsang daya kreativiti individu untuk menghasilkan animasi berkomputer, terutamanya dalam bidang perfileman. Seiring dengan perkembangan teknologi ini, industri perfileman memerlukan pakar animasi dan perancang digital yang cekap. Hal ini dikatakan demikian kerana kecanggihan penghasilan animasi digital dalam permainan video *menuntut kemahiran yang maksimum daripada penciptanya*. Yang nyata, penggunaan permainan video ada baik dan buruknya.

(Disesuaikan daripada *Dewan Masyarakat*, Bil. 5 2015)

21 Berdasarkan petikan tersebut, jelaskan maksud frasa yang berikut:

(*a*) *...bagi menangani kemelut yang merantai masyarakat...* (baris 22 hingga 23) [2]

(*b*) *...menuntut kemahiran yang maksimum daripada penciptanya.* (baris 32 hingga 33) [2]

22 Mengapakah faktor keluarga dikaitkan dengan ketagihan bermain permainan video dalam kalangan anak-anak? [4]

23 Berikan **dua** mesej yang ingin disampaikan oleh penulis dalam petikan tersebut. [2]

24

> Sehubungan dengan itu, usaha untuk menghilangkan ketagihan bermain permainan video perlulah difikirkan oleh pihak tertentu *bagi menangani kemelut yang merantai masyarakat* pada era teknologi moden ini. (baris 21 hingga 23)

Jelaskan peranan yang boleh dimainkan oleh pelbagai pihak dalam usaha untuk menangani masalah ketagihan bermain permainan video. Panjang jawapan anda hendaklah tidak melebihi 150 patah perkataan. [20]

Bahagian C [50 *markah*]

Tulis **sebuah** *karangan yang panjangnya antara 600 hingga 650 patah perkataan berdasarkan satu daripada tajuk-tajuk di bawah.*

25 Anggota masyarakat sering diingatkan agar mengamalkan semangat hidup berjiran kerana amalan ini penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pada pandangan anda, apakah faedah amalan hidup berjiran? Jelaskan langkah-langkah yang boleh diambil untuk meningkatkan amalan tersebut di negara ini.

26 Kejadian banjir kilat sering berlaku di negara kita. Berikan pendapat anda tentang punca kejadian tersebut dan jelaskan kesannya.

27 Malaysia telah mengambil langkah untuk menghasilkan keretanya sendiri sejak tahun 1985 lagi. Sehingga kini, jenis dan model kereta yang dikeluarkan semakin bertambah dan produk tersebut mendapat pasaran yang baik. Huraikan kebaikan yang kita nikmati hasil usaha itu.

Suka sampel ini?

Kertas Percubaan STPM

Sem 1 · Bahasa Melayu

- Semester 1: kertas percubaan (trial) negeri, subjek yang dipilih + skema
- Blueprint 30 hari Semester 1 (setiap subjek)
- Semester 3: percubaan 2024, 10 subjek, banyak negeri, soalan + skema dalam satu fail

RM12.90

BELI SEKARANG >

nightmew.com/p/stpm · FPX online banking · download serta-merta